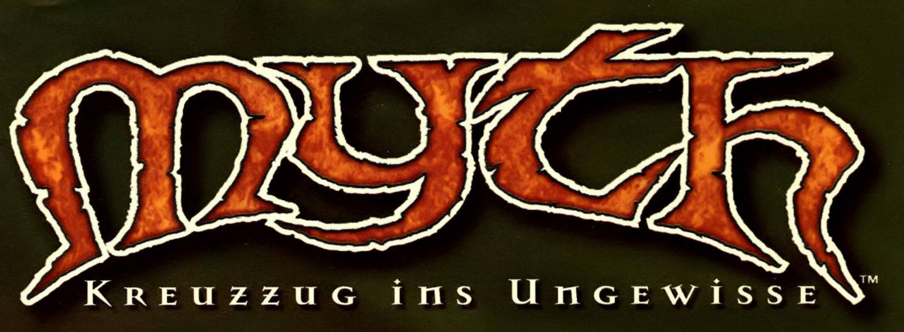


BUNGIE

Echtzeit-Taktik im Mittelalter

Einführung

Ein Spiele-Entwickler, der sich seine Lorbeeren bislang vornehmlich in der Macintosh-Welt verdient hat, will nun auch PC-Besitzern seine Kunst beweisen. Die Rede ist von Bungie Software, die sich in den frühen, neunziger Jahren mit der 3D-Actionspiel-Serie Marathon einen hochgeachteten Namen in der Apple-Fangemeinde gemacht haben. Die amerikanische Firma werkelt derzeit für Eidos Interactive an einem mittelalterlichen Fantasy-Epos mit unterschiedlichsten Genre-Bestandteilen. MYTH - Kreuzzug ins Ungewisse will durch eine Verquickung der Elemente Echtzeit, Taktik und Action frischen Wind in das klongeschwängerte Echtzeitstrategie-Einerlei bringen. Laut Bungie und Eidos Interactive soll es sich bei MYTH - Kreuzzug ins Ungewisse um das erste „multimetrische Echtzeit-Taktik-Spiel" handeln. Was sich dahinter verbirgt, ist zum einen die konsequente Verwendung einer echten 3D-Engine mit freier Kamera-Positionierung, Zoom-Möglichkeiten und absoluter Bewegungsfreiheit. Zum anderen wurde die Zahl unterschiedlicher, militärischer Einheiten nicht inflationiert. Diese beiden Voraussetzungen bedingen eine völlig neue Vorgehensweise, um erfolgreich zu sein. Als ritterlicher Feldherr muß man sich weit weniger strategisch als vielmehr taktisch verhalten, um das 3D-Terrain für seine Zwecke zu nutzen, und seine stets überschaubaren und unersetzbaren Truppen wohlüberlegt einsetzen. Um den Echtzeit-Faktor erweitert, ergeben sich so gänzlich neue Spielansätze. Oft meint man in der ausbrechenden Hektik selbst auf einem mittelalterlichen Kampfacker zu stehen.

In diesem Sinne: Viel Spaß bei der Lektüre und bei der Spurensuche in mittelalterlicher Schlachtfeld-Taktik.



Das wehrhafte Zwergenvolk ist ein wahrer Meister im Umgang mit Schwarzpulver.

Sagen & Mythen

Vor langer, langer Zeit erschien der große Komet am nördlichen Nachthimmel. In seinem Schweif krochen die faulenden Armeen der Dunkelheit aus der Erde, uralte Mächte, deren Herrschaft über die Welt wieder anzubrechen schien. Und das große Böse fiel aus Osten über das Land herein, ein schwarzer Strom, der nichts zu erobern und nur zu zerstören suchte. Der Herr sinnloser Tode und ihrer verfluchten Pein. In den Zeiten der Not wurden aber auch Helden geboren, deren Namen und Taten niemals vergessen werden können.

Myths Ländereien werden von einer zweigespaltenen Gottheit beherrscht. Für Tausende von Jahren als wohlwollender Schöpfer waltend, kann sie danach für Tausende von Jahren als wütender Zerstörer wiederauferstehen. Die Hintergrundgeschichte beginnt natürlich in einer der dunklen Phasen dieses höheren Wesens, etwa sieben Jahre nach Ausbruch des nördlichen Krieges. Inzwischen kommandiert der große Zerstörer eine Schar von Magier-Generälen, die als die „Gefallenen Fürsten" bekannt sind. In ihrem Gefolge befinden sich die Armeen der Untoten und übernatürlicher Geister, die Tod und Verderben für alles Lebendige bringen. Die ehemalige Seestadt Convenant war bereits vor Jahren gefallen. Der Norden galt noch als letzter Zufluchtsort. Doch nun waren selbst seine gefrorenen Gefilde in Gefahr. Das strahlende Madrigal liegt im Visier der Gefallenen Fürsten und ihrer Horden. Noch hält sie der Belagerung stand, und das große Heer des Nordens ist bereits auf dem Wege, den Ring zu brechen. Als Mitglied einer Nachhut taucht man an diesem Punkt das erste Mal in die Hintergrundgeschichte von Myth ein. Vom Oberkommandierenden ergeht der Auftrag, mit wenigen Männern ein nahe der wichtigen Krähenbrücke gelegenes Dorf zu sichern. Wer kann denn schon ahnen, daß unter der Krähenbrücke eine ganze Armee der Seelenlosen in einem teuflischen Hinterhalt lauert...



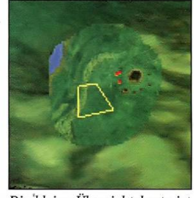
Myths Welt ist ein durchdachtes Konstrukt und erinnert nicht nur optisch an die Ideen des Fantasy-Urvaters J.R.R. Tolkien. Vor jeder Mission wird diese Karte eingeblendet.

Taktische Gefechte

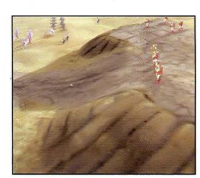
MYTH – Kreuzzug ins Ungewisse versetzt den Spieler in eine Welt, in der die Lebenden einen verlorenen Kampf gegen die wiederauferstandenen Toten austragen. Man führt und begleitet das große Heer des Nordens in einer Zeit, in der die tapferen Recken nur mühsam den Angriffen der Gefallenen Fürsten widerstehen können.

Die Geschichte des monatelangen und sich über das ganze Land erstreckenden Kampfes wird in einer Art Tagebuch von einem der Beteiligten erzählt. Es ist auch eine Geschichte von Verrat und Feigheit in den eigenen Reihen und der Rivalitätskämpfe in den dunklen Armeen. Es ist ein Kampf zwischen Gut und Böse, zwischen Licht und Dunkelheit.

Bisherige Spiele vor diesem Hintergrund wie beispielsweise WarCraft oder Warhammer stellten neben den Echtzeit- besonders die Strategie-Faktoren in den Vordergrund. Missionsziele wurden durch genau geplantes Vorgehen in einem Gesamtkonzept, eben der richtigen Strategie, erreicht. Myth hingegen verlegt seinen Schwerpunkt in den taktischen Bereich. Schlüssel zum Erfolg ist die geschickte Kampf- und Truppenführung. Erstes Anzeichen dafür ist der vollständige Verzicht auf jegliche Art eines Ressourcen-Managements, das langangelegte strategische Planungen erfordern würde. Jeder einzelnen Einheit kommt deshalb große Bedeutung zu, denn eine „Nachproduktion" ist natürlich nicht möglich. Echtzeitstrategie-Spieler, die in ihrer Basis eine riesige Armee heranzüchten, um anschließend die ganze Landkarte damit zu überschwemmen, werden sich also umstellen müssen. Es gibt auch keine unüberschaubare Anzahl an Einheiten, die sich im Laufe der Zeit nahezu end-



Die kleine Übersichtskarte ist am oberen rechten Bildrand zuschaltbar. Neben den geographischen Gegebenheiten zeigt sie alle Einheiten als farbige Punkte. Das gelbe Trapez gibt den augenblicklichen Kamerawinkel an.



Erhöht stehende Bogenschützen sind schwer anzugreifen, da Fußtruppen erst den...



Während der Zwerg zum Verminen der Brücke geschickt wird, gibt ihm eine kurze Verteidigungslinie aus Bogenschützen Deckung.



... Höhenunterschied überwinden müssen. Mittels der Zoomfunktion kann man sich noch näher an das Geschehen heranbringen.

Formationen

Besondere taktische Bedeutung kommt den Kampf- und Verteidigungs-Aufstellungen zu, die man den Truppen befehlen kann. Eine keilförmige Formation der schlagstarken Ritter in Kombination mit einer langen Linie aus Bogenschützen lichtet so manche gegnerische Reihe.



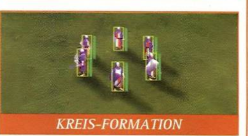
AUFGELOCKERTE LINIE



KURZE LINIE



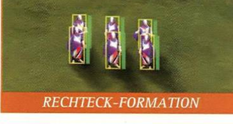
LANGE LINIE



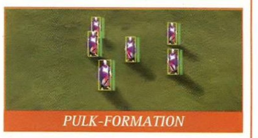
KREIS-FORMATION



HÄNGENDE LINIE



RECHTECK-FORMATION



PULK-FORMATION



LEICHTES EINKREISEN



TIEFES EINKREISEN



KEIL-FORMATION

los upgraden lassen. Die gute und die böse Seite verfügen jeweils über zehn völlig unterschiedliche Figuren. Die Kunst der richtigen Taktik besteht darin, die Einheiten in einem dreidimensionalen Echtzeit-Szenario richtig zu plazieren und zu führen und ihre ganz speziellen Fähigkeiten gekonnt miteinander zu kombinieren. Zum Beispiel: Minenlegende Zwerge sollten bei ihrer Arbeit unbedingt Feuerschutz von in sicherer Entfernung stehenden Bogenschützen erhalten.



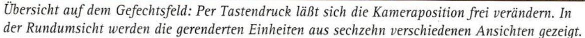
Einige Charaktere der dunklen Armeen verfügen auch über magische Kräfte wie diesen Lichtblitz, der die Szenerie in Echtzeit beleuchtet.

Optimierte Benutzerführung

Die Benutzerführung hat Bungie für die Hitze der Gefechte auf das Notwendigste beschränkt; sie besteht aus einer Keyboard- und Maus-Kombination. Per Taste kann die Kameransicht in jede beliebige Richtung geschwenkt und gezoomt werden. Mit dem Mauszeiger oder einer kleinen Übersichtskarte kann der jeweilige Spielfeldausschnitt gewählt







Übersicht auf dem Gefechtsfeld: Per Tastendruck läßt sich die Kameraposition frei verändern. In der Rundumsicht werden die gerenderten Einheiten aus sechzehn verschiedenen Ansichten gezeigt.

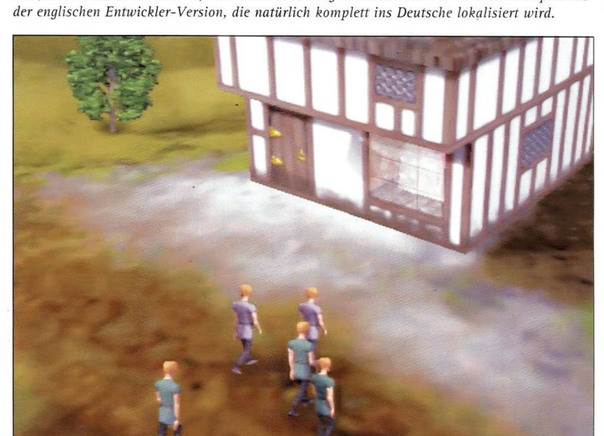




Neben einer begrünten gemäßigten Zone führt der Kampf gegen die Gefallenen Fürsten auch durch Wüstenlandschaften und in den eisigen Norden.



Bungie hat jeder Einheit einen eigenen Namen verpaßt. Zusammen mit den Erfahrungspunkten (bis zu zehn kleine Schilde) verleihen sie den Figuren eine Identität. Hier ein Beispiel aus der englischen Entwickler-Version, die natürlich komplett ins Deutsche lokalisiert wird.

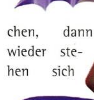


Obwohl die SVGA-Engine gute Ergebnisse liefert, bietet die 3D-beschleunigte Fassung natürlich die optisch attraktiveren Ergebnisse: blitzschnelle Kameraschwenks, 16 Bit-Farben mit zahlreichen Specialeffects wie Rauch und Nebel oder diese transparenten Fensterscheiben.

werden. Die Karte gibt mittels farbiger Punkte auch Auskunft über die Position eigener und feindlicher Truppen im Gesamtüberblick. Alle Einheiten sind grundsätzlich entsprechend ihrer Gattung „vorgruppiert". Klickt man einen einzelnen Ritter an, kann man diesen natürlich auch solo steuern, ein Doppelklick aber wählt die ganze Truppengattung der Ritter aus. Ein Klick in die Landschaft gibt selektierten Einheiten den nächsten Wegpunkt an. Eine wichtige Besonderheit ist in diesem Zusammenhang, daß man ausgewählten Einheiten zehn verschiedene Marsch- oder Aufstellungs-Formationen zuweisen kann (siehe Kasten Formationen). Natürlich kann man bei Myth auch per Click & Drag-Gummiband verschiedene Einheiten auswählen und steuern. Die linke Hand auf den Kameratasten, die rechte an der Maus, gleitet man schon nach wenigen Spielminuten intuitiv über die Landkarte, manövriert behende seine Truppenteile an Ort und Stelle und gruppiert und formiert seine Kampfaufstellungen. Die exakte Kontrolle über die eigenen Einheiten ist auch von eminenter Bedeutung. Ob Flanken-Angriff, Blitzüberfall oder eine Deckung über Fernbeschuß, jedem Truppenmitglied gebührt die gleiche hohe Aufmerksamkeit. Auch ein Rückzug muß nicht Feigheit vor dem Feind bedeuten, sondern kann als taktisches Mittel oftmals sehr nützlich sein. Angeschlagene Einheiten können geheilt werden, vielleicht gelingt es aber auch, den Gegner gar in einen Hinterhalt zu locken. Verdiente Helden und Veteranen werden von Mission zu Mission aufgewertet und gewinnen an Kampferfahrung. Veteranen-Einheiten treffen besser, richten mehr Schaden an und können mehr einstecken als neue Rekruten. Für jeden Charakter, ob Ritter, Zwerg, Bogenschütze oder Heiler, hat sich Bungie zudem einen eigenen Namen einfallen lassen – das verbindet.

Abwechslungsreiches Gameplay

Die 25 Einzel-Missionen bis zur alles entscheidenden Schlacht beginnt man mit nur wenigen Rittern, Bogenschützen und einem tapferen Zwerg. Aber schon bald stoßen weit mächtigere Verbündete zum Heer des Nordens, und man kann der Übermacht der teuflischen Horden Paroli bieten. Spätestens mit archaisch anmutenden Berserkern, magischen Heilern, kräftigen Baumriesen und mächtigen Avataren kommt zur mittelalterlichen Atmosphäre noch reichlich Fantasy-Stimmung. Auch Aufbau und Verlauf der Missionen versprechen Abwechslung. Manchmal muß man sich mit nur einer Handvoll Getreuer durch feindliche Linien schleichen, dann wieder stehen sich



riesige Heere mit weit über hundert Recken und Unholden gegenüber und liefern sich spektakuläre Showdowns. Doch Myst bietet nicht nur den puren Schlagabtausch. Es müssen beispielsweise auch Gegenstände gefunden, Verräter verfolgt, Gefangene befreit oder Sabotageakte durchgeführt werden.

3D-Technologie



Während MYTH - Kreuzzug ins Ungewisse spielerisch als eine Mischung aus Command & Conquer, WarCraft und Syndicate Wars zu bezeichnen ist, setzt Bungie Software in Sachen Technologie ganz auf 3D.

Jedem 3D-Modell liegt ein Drahtgitter-Korpus zugrunde. Neu an Myth ist, daß Bungie das erste Mal auch die gesamte Landschaft durch ein solches „Maschennetz" modelliert. Dabei kann das Niveau jedes Punkes in diesem Netz angehoben oder abgesenkt werden, um eine detaillierte Topographie darzustellen. So sind flache Hügel, steile Abhänge, tiefe Täler und zerklüftete Ebenen Bestandteil jedes Schlachtfeldes in Myth, und keines gleicht dem anderen. Dieser Umstand hat auch einen direkten Einfluß auf das Gameplay. Manche Einheiten können zum Beispiel einen steilen Anstieg nicht erklimmen. Setzt man die Möglichkeiten der rotierenden Kamera nicht ausgiebig ein, gerät man hinter einem Hügel vielleicht in einen Hinterhalt. Wenn eine Granate nicht richtig geworfen wird, kann sie eventuell wieder in die Richtung des Werfers zurückrollen. Auch die Aufstellung der Formationen wird davon beeinträchtigt. Pfeile fliegen eben weiter, wenn sie von einem erhöhten Standpunkt aus abgeschossen werden. Die Verbindung der 3D-Engine mit einem akkuraten ballistisch-physikalischen Modell verleiht Myth darüber hinaus einen neuartigen Grad an Realität.



Beim Vergleich statischer Bilder der 3Dfx- und der SVGA-Variante zeigen sich kaum optische Unterschiede. Bei den vielen Kamerschwenks und ballistischen Explosionseffekten aber wird es deutlich: Die Framerate (Einzelbilder/Sekunde) liegt mit der 3D-Beschleunigung weit höher.

Eine Welt in Bewegung

Einen guten Eindruck davon erhält man, wenn eine Granate explodiert. Splitter oder gegnerische Rüstungen und Waffen fliegen in hohem Bogen durch die Gegend, springen ein paarmal über den Boden und bleiben schließlich liegen. Die Pfeile der Bogenschützen können auch abprallen und sogar zer-

Multiplayer-Optionen

Neben der storybasierenden Single Player-Kampagne hat Bungie dem Kreuzzug ins Ungewisse eine Reihe von Multiplayer-Optionen spendiert. Dazu gibt es sieben speziell kreierte Multiplayerkarten, die via DirectPlay Modem-, LAN- oder Internet-Spielen dienen.

TCP/IP-Verbindungen werden über Bungies MetaServer geschlossen, der ähnlich Blizzards Battle.Net als Hosting-Service teamorientierte Myth-Spiele vermittelt. Neben „Capture the Flag" stehen vier weitere Regelwerke für ein Multiplayerspiel zur Verfügung. Ein großes Gefecht könnte zum Beispiel mit zwei Teams à drei Spielern ausgetragen werden, die jeweils das Kommando über 120 Einheiten haben. Eine solche Auseinandersetzung würde dann auf riesigen Landkarten ausgetragen werden, für deren Überquerung Fußtruppen ca. 15 Minuten benötigen.





Besonderen Wert legt Bungie auf Atmosphäre und das Erzählen einer Geschichte. Nach einem ausgetüftelten Storyboard hochwertig animierte Videosequenzen begleiten zwischen den Missionen den Fortgang des Geschehens.



Kamerafahrten

Strategie und Taktik waren in PC-Spielen bislang ausnahmslos in einer starren, mehr oder weniger steilen Vogelperspektive anzuwenden. Bullfrogs Syndicate Wars machte als erstes Spiel Verwendung von einer rotierenden Kamera, der Gameplay-Schwerpunkt lag aber im Actionbereich. MYTH - Kreuzzug ins Ungewisse versetzt nun diese Technologie in ein anderes Genre. Seine justierbare Kamera kennt dabei nur zwei Einschränkungen: Der Zoomstufe sind zum einen Grenzen gesetzt, und zum anderen kann der Sichtwinkel nicht verändert werden. Ansonsten herrscht für den Kameramann an der Tastatur die totale Bewegungsfreiheit.



Über vier Achsen läßt sich die Kamera in acht Richtungen frei positionieren.

brechen. Innerhalb kurzer Zeit sehen beschauliche Landschaften aus wie ein Trümmerfeld und geben ein realistisches Bild von den hitzigen Gefechten wieder. Alle 3D-Objekte bleiben nämlich für die gesamte Dauer des Gefechts präsent und verschwinden nicht wie in anderen Spielen nach einigen Sekunden. Sie können sogar noch durch andere Explosionen weiter umhergeschleudert werden. Ganz wie bei Bullfrogs bekannter 3D-Engine wird auch die Landschaft durch die Erschütterungen beeinträchtigt. Krater bleiben zurück, und Fuß- und Schleifspuren kennzeichnen Orte turbulenter Kämpfe. Während des Feldzugs gegen die Dunklen Armeen herrscht zudem nicht nur Sonnenschein. Hin und wieder bringen dunkle Gewitterwolken heftige Niederschläge. Bei Szenarien im Norden der Myth-Welt kommt es sogar zu Schneefällen. All dies hat direkten Einfluß auf das Spiel. Im Regen wird der Untergrund morastig, und die gezündeten Granaten der Zwerge erlöschen in der Feuchtigkeit. In den Schnee- und Eislandschaften verlangsamt sich abseits der Wege das Vorankommen der Einheiten, und hinterlassene Spuren treten deutlicher hervor.

Reagierende KI

Myth bietet mit fünf Schwierigkeitsgraden, von „Kindergarten" bis zu „Totale Vernichtung", reichlich Motivation. Die Herausforderung besteht vor allem darin, daß die Stärke des Computergegners nicht durch die Anzahl seiner Truppen, sondern durch unterschiedliche Einstellungen der Künstlichen Intelligenz reguliert wird. Die Dunklen Armeen reagieren hierbei mehr oder weniger genau auf die Aktionen des Spielers. Die KI kennt die gesamte Karte und weiß über die Position aller Einheiten Bescheid. Abhängig von der gewählten Einstellung trifft sie auf dieser Grundlage ihre Entscheidungen und nutzt in höheren Schwierigkeitsgraden kompliziertere taktische Mittel. Dazu gehören zum Beispiel komplexe Mehrfronten-Angriffe oder der schnelle Wechsel zwischen verschiedenen Taktiken und Angriffsformationen.



3D-Purismus: Selbst Wetterkapriolen hat Bungie in seine 3D-Engine mit eingebaut. Wenn es in einigen Missionen regnet oder schneit, rieseln die Wassertropfen oder Schneeflocken als 3D-Objekte über den Bildschirm.





Bleistift und CAD: Bevor alle Spiel-Charaktere in der 3D-Engine zum Leben erweckt werden, durchlaufen sie einen langen Schöpfungsprozeß. Aus zahlreichen Skizzen des Zwerges entsteht ein dreidimensionales Drahtgittermodell, das mit entsprechenden Texturen belegt wird.



Das Heer des Nordens

RITTER



Nach der Niederlage des Südlichen Königreichs flohen die überlebenden Kämpfer nach Norden und nahmen all ihre Waffen und ihre Kampferfahrung mit. Die Ritter tragen schwere Kettenkleider und große Metallschilde, die sie gut gegen Speere und andere Fernwaffen schützen.

BOGENSCHÜTZE



Große taktische Bedeutung kommt den Pfeilgeschossen der Bogenschützen zu, die über große Entfernung und sogar über Hindernisse hinweg den Feind attackieren können. Im Nahkampf allerdings sind die Einheiten leicht verwundbar.

ZWERG



Seit der ersten großen Niederlage gegen die Dunklen Armeen gibt es nur noch wenige Zwerge. Deshalb werden sie nicht mehr zum direkten Kampf eingesetzt. Ihr geheimes Wissen um die Verwendung von Schwarzpulver macht sie besonders wertvoll.

GREIFF

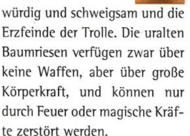
Die intelligenten, fliegenden Raubvögel sind durch uralte Bande an das Schicksal der Bogenschützen geknüpft. Als natürliche Feinde der Vampire attackieren sie diese ungeachtet jeder Gefahr.

HEILER

Die in dicke Pelze gehüllten und mit einem Stahlbeil ausgerüsteten Heiler sind die einzigen, die neben den Avataren über magische Fähigkeiten verfügen. Sie machen verletzte Einheiten wieder fit und sind insbesondere gegen Geisterwesen wie die Seelenlosen sehr wirksam.



BAUMRIESE



Die gewaltigen Bewohner der Alten Wälder sind altehrwürdig und schweigsam und die Erzfeinde der Trolle. Die uralten Baumriesen verfügen zwar über keine Waffen, aber über große Körperkraft, und können nur durch Feuer oder magische Kräfte zerstört werden.

SKRÆL

Die Nachfahren der Meeresbewohner hausen nun in den Tiefen Sümpfen und sind besonders in ihrem nassen Element fürchterliche Kämpfer und geschickte Ringer.

BERSERKER

Die wilden Recken aus dem hohen Norden tragen neben ihren gigantischen Schwertern nur einen Lendenschurz und können auf Wunsch in einen Kampfrausch verfallen.

BALLON

Ein großer Wissenschaftler entdeckte kürzlich, daß erwärmte Luft in kühler Umgebung nach oben steigt. Seine Konstruktion ermöglicht nun sicherere Aufklärung und Transport.

AVATAR

Die gewaltigen Warlocks sind nicht nur exzellente Säbelkämpfer, sondern zudem in das alte Geheimnis der Magie eingeweiht und besonders wirksam gegen Geschöpfe der Dunkelheit.

Die Dunklen Armeen

ZOMBIE



Durch teuflische Zauberei erhielten diese Geschöpfe wieder ein vergängliches Leben, sind aber zu träge und zu dumm, um ein Schwert zu führen. Dafür tragen sie grobschlächtige Äxte und treten oftmals in großer Zahl und in Verbindung mit den Seelenlosen auf.

GHÔL

Die unzivilisierten Ghôls liegen seit Anbeginn der Zeit mit den Zwergen im Streit und schwingen im Kampfgetümmel ihre monströsen Beile pfeifend durch die Luft.

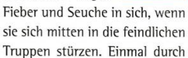
VAMPIR

Die Vampire sind immer auf der Suche nach Nahrung und bei Auseinandersetzungen mit dem Herr des Nordens immer bereitwillige Helfer der Dunklen Armeen.

TROLL

Die titanischen Trolle verfügen über unvorstellbare Kräfte und verbringen in ihrer Heimat nahe am Polarkreis die Nächte in gefrorenem Schlaf. Je stärker sie im Kampf verwundet werden, desto träger werden die Bewegungen, bis sie – beinahe besiegt – zu Stein erstarren.

WIGHT



Diese selbstmörderischen Kamikaze-Einheiten der Dunklen Armee tragen Fieber und Seuche in sich, wenn sie sich mitten in die feindlichen Truppen stürzen. Einmal durch einen solchen Angriff angesteckt, siechen ihre Opfer langsam dahin.

SEELENLOSER

Durch Magie ihrer Seelen beraubt, werfen diese Geisterwesen fürchterliche Speere mit vergifteten Widerhaken auf ihre Opfer. Ihnen scheinen die Wurfgeschosse niemals auszugehen, die sie über große Entfernungen in Richtung Feind schleudern können.

SCHATTEN

Manche der wiederauferstandenen mächtigen Zauberer haben schon Tausende von Jahren überdauert und seitdem ihre magischen Fähigkeiten stets erweitert. Ihre wirksamste Waffe ist ein fürchterlicher Lichtblitz, den sie gegen feindliche Formationen schicken.

MYRMIDON

Das ehemals herrliche Kriegervolk der Myrmidonen verwirklichte vor Jahrhunderten seinen Traum der Unsterblickeit. Der Preis dafür aber war ein Pakt mit den Dunklen Armeen.

FLIEGENDER UNTOTER

Die makabren schwebenden Einheiten der Dunklen Armeen werden durch den Willen der Schatten gesteuert und sind das Pendant zu den Heißluft-Ballonen.

MAHIR

Einst einer der erbittertsten Verteidiger der strahlenden Stadt Covenant, verfiel der gewaltige Recke der Dunklen Magie und dient seitdem, seiner Sinne beraubt, den Gefallenen Fürsten.